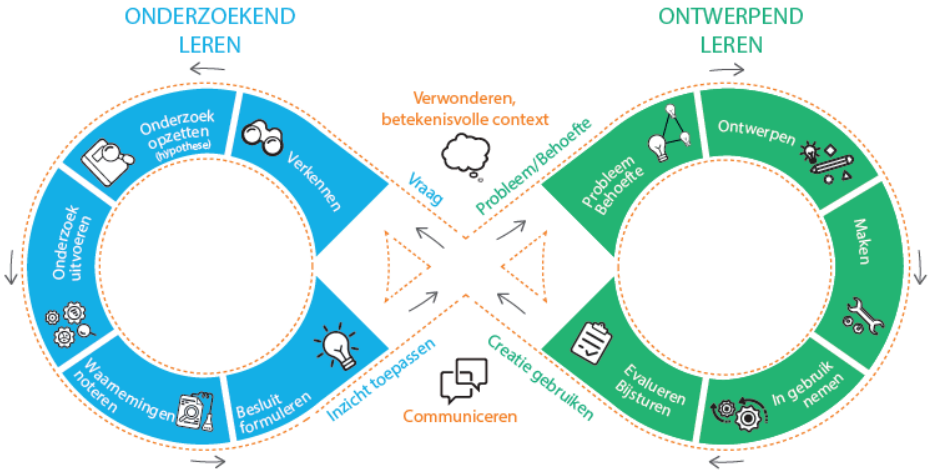
Draaiboek



Deze activiteit is gebaseerd op het STEMOOV-model. Je kunt al de fases van dit model terugvinden in dit draaiboek. Deze activiteit handelt zowel over het **ONDERZOEKEND LEREN** als over het **ONTWERPEND LEREN**.

Titel activiteit;	Uit de klas en buiten spelen!
Doelgroep/graad;	vijfde leerjaar
Doelstellingen;	De leerlingen de basis aanleren van een micro:bit. Iedereen mee betrekken in dit leerproces. Ervoor zorgen dat de micro:bit op regelmatige basis wordt gebruikt. Met de micro:bit je eigen twister maken.
Materialen en gereedschappen;	ipad chromebook micro:bot basis: https://codescool.odisee.be/nl/eerste-microbit-programma digitaal bord leerkracht de Micro:spelen (Future nl)

VERWONDEREN

De leerlingen kennen allemaal het fijne spel twister. Wat als we de micro:bit nu eens laten beslissen waar en hoe je moet gaan staan?

VERKENNEN

Wie kent er allemaal het spel twister?
Als ik me niet vergis wordt daar regelmatig mee gelachen.
Het mooie weer is eindelijk daar dus voor deze opdracht blijven we zeker en vast niet binnen.

PROBLEEMSTELLING/BEHOEFTE

Kunnen we micro:bits gebruiken om twister te spelen?
Is één micro:bit voldoende of hebben we er meer nodig?
Hoe zorgen we voor de gekleurde vakken van twister?
Er is behoefte om klasdoorbrekend te werken.

ONDERZOEK OPZETTEN

De leerlingen krijgen de taak om in een document een antwoord/voorstellen te geven op bovenstaande vragen.

ONDERZOEK UITVOEREN

Hoeveel versies van twister zijn er ondertussen?
Heeft de nieuwste versie nog steeds een wijzer waar je aan moet draaien?
Is er al een digitale variant op de markt?

WAARNEMINGEN NOTEREN

We bespreken samen de ervaringen en waarnemingen.

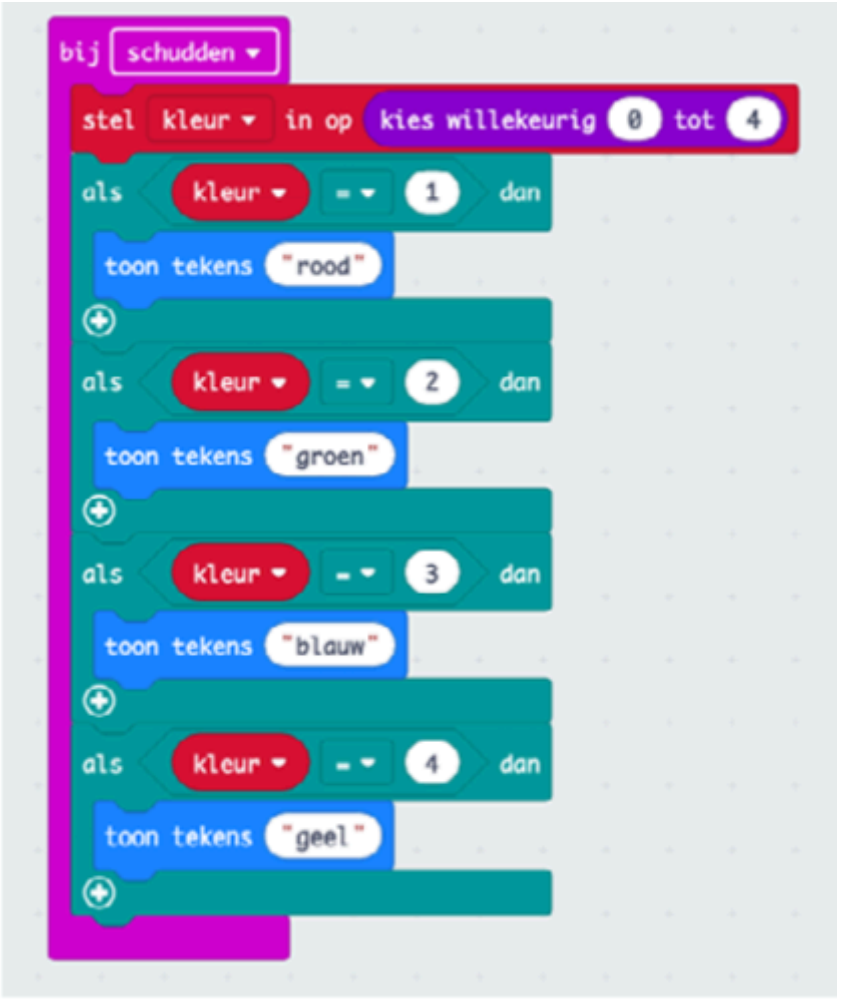
BESLUITEN FORMULEREN

We bespreken samen de ervaringen en waarnemingen.

ONTWERPEN

De code wordt gebouwd (zie maken).
De kleur wordt willekeurig ingesteld op één van de vier opties.
De eerste kleur is rood, de tweede kleur is groen, de derde kleur is blauw en de vierde kleur is geel.
Bij de tweede micro:bit wordt hetzelfde geprogrammeerd maar nu voor de lichaamsdelen.

MAKEN


bij schudden
stel kleur in op kies willekeurig 0 tot 4
als kleur = 1 dan
toon tekens "rood"
als kleur = 2 dan
toon tekens "groen"
als kleur = 3 dan
toon tekens "blauw"
als kleur = 4 dan
toon tekens "geel"

IN GEBRUIK NEMEN

De twister vakken worden met krijt op de speelplaats getekend. De twee micro:bits worden gebruikt bij elke twister stand. De leerlingen van de andere klassen worden betrokken in deze activiteit.

EVALUEREN - BIJSTUREN

COMMUNICEREN

We bespreken samen de ervaringen en waarnemingen.